

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

ESTATÍSTICAS DE CIDADES



Escrito por WILLIAM H. STODDARD

Editado por NIKOLA VRTIS

Assistência Editorial por JASON "PK" LEVINE

Ilustrado por PAUL DALY, LOKARIAN, e RAY SNYDER

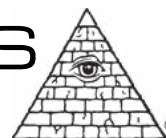


Um suplemento da e23 para GURPS®

STEVE JACKSON GAMES

Inventário #37-0138

Versão (EUA) 1.0 — Maio de 2010



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....3

Histórico de Publicação.....	3
Sobre o Autor	3

1. ESTATÍSTICAS

PARA CIDADES.....4

Lhasa (1850 d.C.).....	4
------------------------	---

POPULAÇÃO.....4

Modificador de Busca.....	5
---------------------------	---

AMBIENTE FÍSICO.....5

Terreno.....	5
Aparência.....	6
Higiene.....	6

AMBIENTE MÁGICO.....6

Nível de Mana	6
Nível de Encantamento	6

CULTURA.....7

Idioma.....	7
Alfabetização	7
Nível Tecnológico.....	7

ECONOMIA.....7

Riqueza.....	7
Status.....	7
<i>Riqueza e Status</i> <i>em Baixo Nível Tecnológico</i>	8

AMBIENTE POLÍTICO.....8

Governo	8
Nível de Controle	9
Corrupção.....	9

CAPACIDADES MILITARES.....9

Recursos Militares	9
Bônus de Defesa.....	10
Multidão Armada.....	10

OBSERVAÇÕES.....10

2. CIDADES

COMO CENÁRIOS.....11

CIDADES COMO ENCONTROS.....11

Primeira Impressão	11
Explorando a Cidade	11
Lutando Contra a Cidade	11

CIDADES COMO AMBIENTES.....11

<i>O Combate Prolongado</i>	12
-----------------------------------	----

3. EXEMPLOS

DE CIDADES.....13

<i>Basta Adicionar Magia</i>	13
------------------------------------	----

ATENAS.....13

<i>Atenas, 450 a.C.</i>	14
Pessoas Notáveis	14
Campanhas.....	15

TREDROY.....15

<i>Tredroy, 2010</i>	16
Pessoas Notáveis	16

Campanhas.....	17
----------------	----

SÃO FRANCISCO.....17

<i>São Francisco, 2010</i>	18
Pessoas Notáveis	18
Campanhas.....	18

PORTAL PAVONIS.....19

<i>Portal Pavonis, 2240</i>	19
Pessoas Notáveis	20
Campanhas.....	20

ÍNDICE.....21

Sobre o GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. É possível entrar em contato conosco através de nosso e-mail info@sjgames.com e de nosso endereço, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Nossos recursos online incluem:

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer — fique a par das novidades em gurps.sjgames.com.

e23. Nossa divisão de e-publicações oferece aventuras **GURPS**, materiais de apoio e suporte em formato PDF... cópias digitais dos nossos livros, além de material exclusivo disponível apenas na *e23*! Basta acessar e23.sjgames.com.

Pyramid (www.sjgames.com/pyramid). Nossa revista mensal em PDF inclui novas regras e artigos para **GURPS**, locais sem sistema, aventuras e muito mais. Confira cada edição temática na *e23*!

Internet. Visite-nos na World Wide Web em www.sjgames.com para erratas, atualizações e muito mais. Para discutir **GURPS** com nossa equipe e seus colegas jogadores, visite nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página de **GURPS Estatísticas de Cidades** é www.sjgames.com/gurps/books/citystats.

Bibliografia. Muitos dos nossos livros têm bibliografias extensas, e estamos disponibilizando-as online — com links para você comprar os recursos do seu interesse! Acesse a página de cada livro e procure o link “Bibliografia”.

Errata. Todos cometem erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Detentores registrados deste produto receberão uma notificação por e-mail na ocasião de uma atualização.

As regras e estatísticas neste livro são voltadas especificamente para o **GURPS Módulo Básico, Quarta Edição**. Referências de páginas que começam com MB se referem àquele livro, não a este.

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Editor Executivo ■ PHILIP REED
Gerente da *e23* ■ STEVEN MARSH

Diagramação ■ PHILL REED
e JUSTIN DE WITT
Diretor de Arte ■ WILL SCHOONOVER
Designer de Produção e
Indexador ■ NIKOLA VRTIS

Pré-impressão ■ MONICA STEPHENS
Diretor de Marketing ■ PAUL CHAPMAN
Gerente de Vendas ■ ROSS JEPSON
GURPS FAQ a Cargo de ■
STÉPHANE THÉRIAULT

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. *Pyramid*, *Caravana para Ein Arris*, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Estatísticas de Cidades** é copyright © 2010 da Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirir apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

INTRODUÇÃO

"Veja, meu pai", disse 'Anad, apontando para o horizonte a leste. Zumran ergueu os olhos do rebanho de ovelhas. Eles já não eram tão jovens quanto os de 'Anad, mas ele ainda enxergava bem o que estava distante. Viu algo que parecia o cume de uma colina longínqua, surgindo no horizonte.

"Meu filho", disse Zumran, "esse pode ser o Grande Lugar de que nos falaram. Qurad, o pastor de cabras, disse que podia ser visto de longe, como uma montanha." Ele levantou a voz para que suas esposas o ouvissem, caminhando atrás com suas coisas nas costas. "Vamos! Os espíritos nos conduziram ao fim da jornada!"

Eles continuaram andando, com o grande rio à esquerda e o sol quente acima deles — às vezes cobertos pela sombra das tamarceiras — enquanto o sol descia em direção ao horizonte atrás. À direita, começaram a ver campos de trigo. Um cheiro estranho e forte pairava no ar.

Pouco depois, ambos viram o que havia abaixo do cume, embora seus olhos hesitassem em dar nome àquilo. Paredões se erguiam na margem sul do grande rio, várias vezes a altura de um homem, cercando totalmente o pico elevado; pareciam feitos de gesso, mas com linhas estranhas. Um braço do rio passava diante do penhasco à sua frente, terminando numa lagoa. Nessa lagoa flutuavam feixes de junco; um homem estava de pé sobre um deles, apoiado num bastão enquanto o feixe deslizava sobre a água. Além dos paredões havia uma grande extensão de água aberta, com faixas brancas cruzando de um lado ao outro. À direita dos paredões, muitos homens se aglomeravam — mais do que Zumran já tinha visto juntos. 'Anad disse: "Veja, meu pai, eles estão entrando naquela fenda entre os paredões."

Zumran reuniu coragem e disse: "Nós também devemos ir até lá. Certamente esse deve ser o Grande Lugar; nenhum outro poderia ser assim."

Cidades são palcos comuns para aventureiros. Muitas campanhas começam em cidades ou passam por elas. Algumas nunca saem da cidade onde se passam. Para qualquer campanha desse tipo, é útil ter uma ideia clara de como é cada cidade — assim como, em uma campanha de ficção científica, é útil ter uma ideia clara de como é cada planeta.

O **GURPS Estatísticas de Cidades** fornece uma forma de caracterizar isso: um sistema de estatísticas e descrições que definem como é uma cidade e como ela afeta as atividades de residentes e visitantes, da mesma forma que as estatísticas planetárias em **GURPS Viagem Espacial** definem como é um planeta. Para ilustrar como isso funciona, **Estatísticas de Cidades** apresenta quatro localidades adequadas para uso como cenários de campanha: Atenas histórica no auge de seu império, a cidade de cenários de fantasia de Tredroy, São Francisco nos dias atuais e Portal Pavonis em um Marte do futuro.

Este não é um sistema de criação de cidades, como o de planetas em **GURPS Viagem Espacial**. Isso exigiria um suplemento muito maior! Em vez disso, **Estatísticas de Cidades** fornece um roteiro para criar localidades metropolitanas, uma lista de perguntas que precisam ser respondidas ao se criar um cenário urbano. Além disso, esta publicação sugere respostas razoáveis para várias eras históricas e como respostas diferentes afetam umas às outras. Ao colocar essas respostas em um formato padrão, este suplemento ajuda o Mestre a manter o controle das cidades que ele imaginou como cenários para aventuras ou campanhas.

HISTÓRICO DE PUBLICAÇÃO

Esta é a primeira edição do **GURPS Estatísticas de Cidades**. O mundo de Yrth, onde Tredroy está localizada, remonta ao **GURPS Fantasy** original e apareceu em várias outras publicações do **GURPS** desde então. As estatísticas apresentadas aqui para Tredroy são baseadas em sua descrição do **GURPS Cataclismo**, de Phil Masters e Jonathan Woodward; Jon gentilmente as elaborou para este livro.

SOBRE O AUTOR

William H. Stoddard mora na cidade de San Diego no início do século XXI. Ele joga e administra RPGs há 35 anos; seu primeiro livro, **GURPS Steampunk**, foi publicado em 2000. Em seu trabalho diário, ele faz a edição de publicações científicas e acadêmicas.



CAPÍTULO UM

ESTATÍSTICAS

PARA CIDADES

As estatísticas de uma cidade resumem informações sobre seu ambiente; sua população e seu modo de vida; e suas capacidades como organização. O Mestre pode expandir esses destaques com

uma descrição detalhada ou um mapa. Ao ler sobre cada estatística, consulte *Lhasa* (abaixo) para um exemplo de bloco de estatísticas que mostra como e onde essas informações são listadas.

Lhasa (1850 d.C.)

População: 55.000 (Busca +2)

Ambiente Físico e Mágico

Terreno: Montanhas

Aparência: Atraente (+1) **Higiene:** -1

Mana Baixo (Encantamento Raro)

Cultura e Economia

Idioma: Tibetano

Alfabetização: Rudimentar

NT: 4

Riqueza: Médio (×1)

Status: -2 a 8

Ambiente Político

Governo: Teocracia, Subjugada

NC: 3 (Corrupção -1)

Recursos Militares: \$0,2 M **Bônus de Defesa:** +4

Observações

O Tibete, incluindo Lhasa, é nominalmente parte do Império Chinês. Na prática, há pouquíssima presença chinesa; o Dalai Lama pode contar com uma pequena força de Infantaria Média (com NC efetivo 1 para mobilização militar). Lhasa possui muitas lendas sobre forças sobrenaturais; neste contexto, é tratada como um dos poucos

locais de baixo mana em uma Terra predominantemente de mana nulo. Também possui santidade muito elevada para os budistas, por ser a residência do Dalai Lama (um governante de Status 8), e concede um bônus de +3 em testes de busca por instituições religiosas budistas e locais sagrados.



POPULAÇÃO

A população de uma cidade é sua estatística mais importante, não apenas em **GURPS**, mas também no mundo real. É o grande número de pessoas morando no mesmo lugar que a torna uma cidade, em primeiro lugar.

O Povo, embora pensemos em uma grande entidade quando usamos a palavra, não significa nada além de tantos milhões de homens individuais.

– James Bryce

A população de uma cidade é o número de pessoas ou outros seres sencientes que residem permanentemente dentro de seus limites. Se isso incluir múltiplas raças sencientes, suas proporções podem ser mencionadas nas *Observações* (veja pág. 10). O mesmo se aplica se diferentes pessoas tiverem diferentes status legais, como livres e escravizados.

Alguns tipos de entidades podem não ter localizações físicas bem definidas, incluindo deuses e espíritos em cenários sobrenaturais, ou inteligências artificiais em cenários cyberpunk e outros de ficção científica. Não os inclua na população. Se vivem em seu próprio plano de existência alternativo, esse local pode ter suas próprias cidades com suas próprias estatísticas de populacionais.

Para uma cidade do mundo real, use a população indicada em livros de referência ou estimativas em fontes históricas. Se houver conflito entre as estimativas, escolha aquela que melhor se adequar às necessidades da campanha.

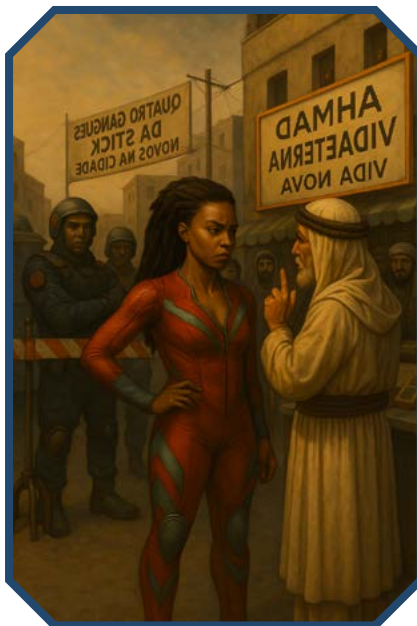
MODIFICADOR DE BUSCA

O efeito mais importante da população na mecânica do jogo é como um modificador nos testes de busca. Para determinar isso, use a tabela a seguir:

População	Modificador
Menos de 100	-3
100-999	-2
1.000-4.999	-1
5.000-9.999	0
10.000-49.999	+1
50.000-99.999	+2
100.000 ou mais	+3

O **Módulo Básico** usa este modificador para dois tipos de busca: encontrar um empregado (págs. MB517-518) e encontrar um emprego (pág. MB518). No entanto, os mesmos modificadores podem ser usados para procurar qualquer tipo de estabelecimento. Isso inclui testes para determinar se tal estabelecimento existe (a aplicação usual) e testes para localizar um estabelecimento específico que o Mestre já decidiu que está presente. Normalmente, o modificador se aplica a um teste básico de IQ. Para estabelecimentos especializados, pode ser necessário usar uma perícia (ou seu valor predefinido):

- *Administração* para repartições governamentais.
- *Análise da Informação* para localizar estabelecimentos ocultos em geral.
- *Captação* ou *Sobrevivência Urbana* para localizar fontes de bens gratuitos.



- *Comércio* para compradores e para fabricantes ou atacadistas que vendem principalmente para revendedores de varejo.
- *Finanças* para bancos, investidores e agiotas.
- *Manha* para criminosos.

- *Pesquisa* para localizar arquivos ou bibliotecas especializadas.

- *Trato Social* para a alta sociedade e organizações que atendem a ela.

Modificadores adicionais: Se uma cidade se especializa em uma indústria específica ou outra função (como religião para uma cidade sagrada ou governo para a capital de uma região maior), bônus de +1 a +3 para testes de busca associados a isso podem ser listados nas *Observações* (veja pág. 10).

Além disso, para um estabelecimento específico que o Mestre decidiu estar presente, suas características afetam os testes de busca para encontrá-lo. O Mestre também pode optar por dizer que alguns estabelecimentos podem ser encontrados automaticamente sem um teste de busca.

Modificadores: -1 para uma loja de um só homem; sem modificador para dois a cinco trabalhadores, +1 para seis a 20; +2 para 21 a 100; e +3 para empresas maiores (o tamanho do estabelecimento não pode exceder 5% da população). Um único homem sem endereço fixo é procurado como empregado (págs. MB517-518). +1 a +5 para um estabelecimento que busca ativamente clientes por meio de publicidade ou visibilidade pública. -1 a -5 para um estabelecimento que faz esforços sistemáticos para permanecer oculto.

AMBIENTE FÍSICO

O ambiente de uma cidade tem grande influência na qualidade de vida. A própria cidade também modifica ou até mesmo substitui as condições naturais.

TERRENO

O terreno de uma cidade é o ambiente natural do local. Em um planeta semelhante à Terra, este é normalmente um dos oito tipos de terreno definidos para a perícia *Sobrevivência* (págs. MB222-223): Ártico, Deserto, Florestas, Ilha/Litoral, Montanha, Pântano, Planícies e Selva.

Para uma cidade construída em outro planeta, especifique o tipo planetário como uma das opções da pág. MB180: Anão de Gelo, Gigante Gasoso, Planeta Gélido, Planeta Rochoso, ou Terrestre Hostil.

Não é necessário especificar o tipo planetário para um planeta Similar à Terra; basta informar o tipo de terreno terrestre. Se o tipo planetário tiver mais de um terreno possível, especifique o tipo de terreno, bem como o tipo planetário: "Planeta Rochoso, Montanha", por exemplo. Em uma campanha com foco em ficção científica, o Mestre pode substituir as subcategorias de *GURPS Viagem Espacial*, págs. 75-77 (para Jardim, basta informar o tipo de terreno terrestre): Amônia, Oceano, Ctoniano, Rochoso, Estufa, Enxofre ou Gelo.

O tipo de terreno determina a perícia de *Sobrevivência* necessária para viver em terrenos abertos ao redor da cidade. Para um local artificial, use *Sobrevivência Urbana*.

Ambientes Artificiais

Algumas cidades oferecem ambientes artificiais de vários tipos, conforme descrito abaixo. Para qualquer um deles, especifique primeiro o terreno ao redor e, em seguida, o ambiente artificial: "Planeta Rochoso, Montanha, Selado", por exemplo.

Coberto: Uma cidade sob um teto ou domo que a protege da maioria das condições climáticas.

Selado: Inclui os benefícios de Coberto, mas também é hermético contra vácuo, atmosfera hostil ou água. Raças que respiram ar podem viver debaixo d'água em uma cidade Selada, em qualquer um dos tipos de terreno aquático listados para a perícia *Sobrevivência* (pág. MB223): Cavidade Marítima, Lago de Água Doce, Lagoa Tropical, Mar Aberto, Mar de Água Salgada, Margem, Recife e Rio/Córrego. Raças que respiram água podem construir cidades debaixo d'água sem precisar que elas sejam Seladas.

Subterrâneo: Oferece benefícios equivalentes aos de Coberto ou Selado, mas em um espaço subterrâneo natural ou escavado.

Ambientes Não Terrestres

Também é possível que uma cidade não esteja ligada a uma superfície sólida. Aqui estão três métodos diferentes para fazer isso.

Aerôstato: Flutua acima do solo como um balão ou dirigível; não é necessário especificar o terreno.

Flutuante: Flutua na superfície da água. Opcionalmente, se estiver ancorado em um local específico, atribua um dos tipos de terreno aquático da pág. MB223, diferente de Caverna Marítima.

Orbital: Localizado no espaço sideral, não ligado a um planeta ou outro corpo grande; nenhum terreno precisa ser especificado, mas definido como Selado (para uma estrutura totalmente artificial) ou Subterrâneo (para um asteroide escavado).

APARÊNCIA

As cidades, assim como as pessoas, têm classificações de Aparência, que afetam a forma como os visitantes reagem a elas. Essa característica reflete, em parte, o apelo do cenário natural de uma cidade e, em parte, sua arquitetura.

Use as mesmas classificações dos personagens (pág. MB21); indique tanto o nível quanto o modificador de reação. A maioria das cidades é considerada Andrógina e, portanto, tem um modificador de reação fixo. Da mesma forma, trate uma cidade Bonita, Muito Bonita ou Linda como Impressionante. Reserve a aparência Horrenda, Monstruosa ou Linda para cidades de deuses, demônios, super-raças alienígenas ou seres semelhantes; uma cidade em qualquer um desses níveis pode perturbar a mente dos visitantes, exigindo Verificações de Pânico como para Terror (pág. MB94).

HIGIENE

As cidades afetam a saúde de seus habitantes. Trate o valor da característica Higiene como um modificador para testes de contágio (pág. MB443) e para o risco de infecção (pág. MB444).

A higiene depende principalmente da tecnologia. Cidades de baixa nível tecnológico são lugares insalubres para se viver; é necessário um fluxo constante de pessoas do campo para manter suas populações. Em NT1–5, dê a elas um modificador de -1. Cidades de ultratecnologia possuem métodos avançados para detectar e controlar doenças contagiosas e riscos ambientais; em NT9–12, dê a elas um modificador de +1.

Outros fatores podem influenciar o atributo de Higiene de uma cidade. O efeito combinado dos seguintes modificadores pode variar de -2 a +2 em relação ao atributo básico acima.

Ambiente Saudável ou Insalubre: +1 para um ambiente saudável; terrenos Árticos, Desérticos ou Montanhosos costumam ser saudáveis. -1 para um ambiente insalubre; terrenos de Selva ou Pântano costumam ser insalubres. Se os fundadores fizeram questão de escolher o local mais saudável possível, como os antigos gregos e romanos costumavam fazer, trate isso como um ambiente saudável.

Fiscalização Sanitária Rigorosa: +1 (veja *Nível de Controle*, pág. 9).

Pobreza: -1 para a estatística de Riqueza: Pobre ou Falido (veja *Riqueza*, pág. 7).

Catástrofe: -2 pelos efeitos de uma fome recente, desastre natural, conquista militar ou colapso do governo.

AMBIENTE MÁGICO

Em uma campanha de fantasia ou terror sobrenatural, o ambiente mágico de uma cidade é tão importante quanto seu ambiente físico. Em uma campanha realista dos dias atuais ou histórica, e na maioria das campanhas de ficção científica, a magia é inexistente.

Acreditamos então que a consciência vivenciada durante a atividade social é a única que poderia dar origem ao conceito de um grande poder como o mana.

– Ivy G. Campbell, “Mana”,
The American Journal of Psychology, Vol. 29.1

NÍVEL DE MANA

Uma cidade pode ter intensidade de mana *nula (ou zero)*, *baixa*, *normal*, *alta* ou *muito alta*, conforme definido na pág. MB235. Normalmente, toda a cidade tem o mesmo nível de mana para todas as formas de magia. Situações mais complicadas (como as sugeridas em *GURPS Taumatologia*, págs. 58–60) devem ser descritas nas *Observações* (veja pág. 10).

O *GURPS Taumatologia: Magias Urbanas* (págs. 27–29) discute algumas situações que podem aumentar ou diminuir o nível de mana de uma cidade. Cidades raramente são construídas em áreas com mana muito alto; isso causa muitos acidentes perigosos.

O nível de santidade (pág. MB242 e *Taumatologia*, págs. 68–69) funciona de forma semelhante ao nível de mana. Se o nível de santidade for importante, forneça detalhes em *Observações* (pág. 10).

NÍVEL DE ENCANTAMENTO

A disponibilidade de objetos encantados não é determinada apenas pelo nível de mana — exceto que uma área sem mana não terá nenhum. O *GURPS Fantasy* (pág. 29) fornece um sistema para definir a disponibilidade de encantamentos:

Sem Encantamento: Objetos com poderes mágicos são inexistentes porque a magia não funciona ou porque itens encantados exigem operadores vivos para funcionar.

Encantamento Raro: Objetos mágicos existem, mas normalmente não podem ser comprados ou vendidos. Mesmo objetos mágicos menores têm histórias ou lendas. Aqueles que os carregam podem ter Destinos, ser favorecidos pelos deuses ou dever suas almas a demônios.

Encantamento Comum: Objetos mágicos são comuns e têm preços de mercado habituais. Objetos mágicos com poderes incomuns ainda são raros; isso frequentemente se aplica a relíquias sagradas, por exemplo. A critério do Mestre, objetos mágicos de baixo poder (veja *Comprando Itens Mágicos*, pág. MB483) podem ser vendidos a preços muito baixos.

Encantamento Muito Comum: Objetos mágicos são de uso cotidiano, seja porque a Aptidão Mágica em nível de encantamento é amplamente difundida, técnicas de produção em massa funcionam para magia (veja *Taumatologia: Magias Urbanas*, págs. 5–6), ou porque objetos e materiais naturalmente mágicos são predominantes. Quase todas as mágicas conhecidas estão disponíveis em um objeto físico; apenas pesquisas mágicas de ponta são raras.

CULTURA

A cultura de uma cidade é a forma como seu povo leva a vida. Em **GURPS**, ela se divide em dois aspectos principais: idioma e tecnologia.

IDIOMA

O idioma de uma cidade é normalmente o falado pela maioria de seus habitantes. Se não houver um idioma majoritário, liste todos os idiomas falados por mais de 20% dos habitantes, e pelo menos os dois mais falados em qualquer caso.

Se a cidade tiver um idioma oficial que não seja amplamente falado, ele também deve ser listado. Explique seu status especial nas *Observações* (veja pág. 10).

ALFABETIZAÇÃO

O nível de alfabetização de uma cidade é definido como Nenhum, Rudimentar, Com Sotaque ou Materna (veja págs. MB24–25). Isso representa a capacidade de um habitante típico

de ler e escrever. Cidades com analfabetismo não possuem placas de rua, avisos legais ou inscrições; cidades com alfabetização Rudimentar podem tê-los, mas complementam-nos com proclamações orais regulares e iconografia visual.

NÍVEL TECNOLÓGICO

O nível tecnológico de uma cidade pode variar de 0 a 12. Normalmente, sociedades de NT0 não constroem cidades; a maneira mais simples de lidar com as exceções é dizer que elas são avançadas em uma ciência (*Nível Tecnológico Dividido*, pág. MB511), com arquitetura de NT1. Quaisquer desvios do sistema de NT padrão podem ser discutidos nas *Observações* (pág. 10). Em particular, se o nível de mana (pág. 6) de uma cidade for baixo ou melhor, e especialmente se seu nível de encantamento (pág. 6) for raro ou melhor, mágicas e dispositivos mágicos podem aumentar seu NT acima do que seria normalmente. Trate isso como um NT divergente, conforme discutido na pág. MB513.

ECONOMIA

A economia de uma cidade afeta a posição social de seus habitantes como indivíduos: sua Riqueza, o estilo de vida que podem pagar, e o Status que obtêm com isso.

RIQUEZA

A estatística de Riqueza de uma cidade é a Riqueza típica de seus habitantes. Use as mesmas categorias da Riqueza pessoal, desde Pobre até um ou mais níveis de Multimilionário (págs. MB25–26). A esmagadora maioria das cidades está em Batalhador, Média ou Confortável. Uma cidade acima dessa faixa é um enclave para os privilegiados ou um ímã para imigrantes que buscam encontrar espaço em sua economia em rápido crescimento. Uma cidade abaixo disso provavelmente está em decadência, à medida que seus habitantes se mudam para outros lugares em busca de trabalho.

Uma cidade pode ser Falida, mas apenas temporariamente, geralmente após uma guerra ou desastre natural. (Veja *O Combate Prolongado*, pág. 12, para alguns efeitos possíveis.) Se ela permanecer Falida por mais de uma ou duas semanas, sua população entrará em colapso, deixando-a como uma ruína deserta.

STATUS

A característica de Status de uma cidade expressa a amplitude dos níveis de Status entre seus habitantes (págs. MB28–29), do mais baixo ao mais alto, e não uma média. O Status típico das pessoas em uma cidade geralmente pode ser previsto a partir de sua Riqueza: 1 para Confortável, 0 para Média, ou -1 para Batalhador.

Normalmente, o limite inferior para Status é -2. O limite superior é mais variável: 8 para um imperador ou governante sagrado; 7 para um rei típico ou líder de uma democracia ou república poderosa; 6 para um rei menor, nobre importante ou líder de uma democracia ou república comum.

Em uma cidade que não seja uma capital política ou uma cidade-estado independente, o Status geralmente não é tão alto. Se o país tiver nobres, os nobres com Status mais alto em uma cidade podem ter Status 3–6. Outros cidadãos obtêm Status principalmente por Hierarquia e Riqueza, com um ajuste de até ± 2 por serem bem ou mal vistos. Em uma meritocracia sem classes (veja pág. MB28), todos os Status se encaixam nesse padrão. Por exemplo, o prefeito de uma cidade pode ter Hierarquia Administrativa 6, concedendo +2 de Status; ser Podre de Rico, concedendo +1 de Status; e ser pessoalmente amado pelos cidadãos, concedendo Status base 2, para um Status total de 5.

Uma cidade mais igualitária pode limitar o Status a no máximo ± 1 . Uma cidade rigorosamente igualitária poderia

eliminar todas as outras fontes de Status, dividindo a riqueza igualmente entre todos e rotacionando cargos regularmente entre os cidadãos por meio de uma loteria, no estilo da Atenas antiga (veja págs. 13–15). Cargos adquiridos dessa forma concedem apenas uma Hierarquia temporária, que não tem custo em pontos e não aumenta o Status. Pessoas respeitadas teriam Status 1; pessoas que não se encaixassem teriam Status -1.



Riqueza e Status em Baixo Nível Tecnológico

Em sociedades de alta tecnologia, Status 0 e Riqueza Média são típicos — ou seja, mais pessoas estão neste nível do que em qualquer outro. Muitas sociedades em NT1-4 têm um padrão diferente. A maioria das pessoas são camponeses que vivem em pequenas aldeias, com Riqueza em Pobre e Status -1. Alimentar suas famílias consome cerca de 75% de sua renda, dois terços dos quais (ou 50%) são destinados a um grão básico ou outro alimento rico em amido. Os 25% restantes cobrem todas as outras despesas. Eles produzem quase tudo isso sozinhos, com pouco ou nenhum dinheiro envolvido, embora possivelmente haja algum escambo. Eles cultivam sua própria comida, fiam e tecem suas próprias roupas e constroem suas próprias cabanas ou chalés com a ajuda de um carpinteiro local.

A minoria que vive em cidades de baixa tecnologia — geralmente 10% da população total — apresenta um padrão mais “moderno”: Riqueza Média e Status 0 são típicos. Isso

não significa um padrão de vida mais alto em termos de bens materiais. O custo de transportar alimentos, combustível e fibras das vilas para a cidade os torna mais caros, geralmente dobrando seu preço. Cidades de baixa tecnologia são confinadas dentro de muros defensivos estreitos, e os altos aluguéis de terras encarecem a moradia. Além disso, cidades de baixa tecnologia são lugares insalubres para se viver (veja *Higiene*, pág. 6). Ainda assim, seus cidadãos levam vidas mais interessantes do que os habitantes rurais, com mais novidades e, muitas vezes, mais liberdade.

Essa medida de liberdade, é claro, torna muito mais fácil viver aventuras ou embarcar em jornadas. Isso os torna privilegiados em relação à média das pessoas em suas sociedades, então é incomum que um aventureiro tenha menos que Status 0, a menos que a sociedade tenha uma desconfiança generalizada em relação a forasteiros. A história de vida de um aventureiro deve explicar como ele alcançou essa posição social.

AMBIENTE POLÍTICO

O sistema político de uma cidade representa seus cidadãos coletivamente, e não individualmente, proporcionando-lhes meios de agir em conjunto por um objetivo comum. O ambiente político ilustra a parte da ação coletiva voltada para dentro da própria cidade.

Cada nação tem o governo que merece.

– Joseph Marie de Maistre

GOVERNO

O governo de uma cidade tem um tipo básico e pode apresentar uma situação especial. Primeiro, selecione o tipo de sociedade (abaixo). Depois, decida se ela se encaixa em uma versão especial (veja a tabela seguinte). Por fim, determine como ela se relaciona com outras entidades políticas (veja ao lado).

Tabela de Tipos de Sociedade

Tipo	Referência de Página
Anarquia	pág. MB509
Casta	pág. MB509
Clã/Tribal	pág. MB509
Democracia Ateniense	pág. MB509
Democracia Representativa	pág. MB509
Ditadura	pág. MB509
Estado Corporativo	pág. MB509
Feudal	pág. MB510
Mente de Colmeia	<i>GURPS Viagem Espacial</i> , págs. 199–200
Tecnocracia	pág. MB509
Teocracia	pág. MB509; <i>GURPS Fantasy</i> , pág. 69

Tabela de Situação Especial

Nome	Referência de Página
Burocracia	pág. MB510
Ciberocracia/ Civilização de Máquinas	pág. MB510; <i>GURPS Viagem Espacial</i> , págs. 200–201
Governante Carismático	<i>GURPS Fantasy</i> , pág. 69
Governo Militar	pág. MB510
Matriarquia	pág. MB510
Meritocracia	pág. MB510
Oligarquia	pág. MB510
Patriarquia	pág. MB510
Santuário	pág. MB510
Socialista	pág. MB510
Tanatocracia	<i>GURPS Fantasy</i> , pág. 69
Taumatocracia	<i>GURPS Fantasy</i> , pág. 69
Teratocracia	<i>GURPS Fantasy</i> , pág. 69
Utopia	pág. MB510

Relação com Outras Entidades Políticas

As cidades muitas vezes não se governam sozinhas (as que o fazem são chamadas de *cidades-estados*). Em vez disso, fazem parte de entidades políticas maiores; a maioria das cidades no mundo moderno são municípios (pág. 9), por exemplo. Este detalhe pode ser adicionado à característica de Governo. Quatro opções estão disponíveis:

Cidade Livre: Uma cidade que recebeu status legal especial de um estado maior, geralmente por meio de uma carta régia. Ela tem participação direta em seu próprio governo e é, pelo menos parcialmente, isenta das leis do território ao redor. Na prática, seus cidadãos têm Imunidade Legal (pág. MB64) geograficamente limitada. Diferente de uma cidade-estado, que geralmente controla algumas das áreas rurais circundantes, a autoridade legal de uma cidade livre termina bruscamente nos limites da cidade.

Colônia: Veja pág. MB510.

Município: Uma cidade dentro de um estado maior que recebeu um certo grau de autogoverno. Como uma cidade livre, possui limites urbanos claramente definidos. Diferencia-se pelo fato de seus cidadãos não estarem isentos das leis do estado maior.

Subjugada: Veja pág. MB510.

Uma cidade-estado pode ser a capital de um estado maior, subjugando outros estados, muitas vezes por meio da força militar. Um estado maior também pode escolher uma de suas cidades como capital, ou até mesmo construir uma nova cidade para esse fim (como Brasília, Camberra, São Petersburgo ou Washington). Essa capital geralmente é um município.

NÍVEL DE CONTROLE

Os níveis de controle representam o quão rigorosamente o governo de uma cidade regula o comportamento de sua população, conforme definido nas págs. MB506–507. Aspectos disso incluem direitos civis; liberdade econômica e tributação; acesso à informação e censura; restrições legais à conduta pessoal; saúde pública e meio ambiente; severidade da punição; e escolha reprodutiva. Uma cidade pode ter um NC maior ou menor do que seu NC geral para uma dessas áreas ou para alguma outra esfera especial; em caso afirmativo, mencione isso no campo *Observações* (veja pág. 10). Por exemplo, uma

cidade pode ganhar +1 em sua estatística de Higiene (pág. 6) por medidas de saúde pública de NC4 ou superior.

Cada tipo de governo tem uma variação típica de pontuação de NC (veja págs. MB509–510). No entanto, as exceções podem ser interessantes! Por exemplo, uma anarquia pode ter NC4 se o controle social informal baseado na desaprovação pública de certas atividades for suficientemente forte. Ou uma teocracia que prega a não violência e a confiança na luz interior pode ter NC1.

CORRUPÇÃO

Pessoas cujas ações são restringidas pela lei frequentemente tentam encontrar uma maneira de contornar as restrições. A estatística de Corrupção mede a facilidade de fazer isso em uma cidade. Corrupção é um número de 0 a -6; aplique isso como uma penalidade ao NC oficial para determinar o NC efetivo para pessoas com as conexões certas.

Tirar vantagem da Corrupção de uma cidade geralmente exige um teste de busca baseado em uma perícia adequada: Trato Social (Alta Sociedade) para a elite, Política para autoridades eleitas, Administração para a burocracia, ou Trato Social (Máfia) ou Manha para o crime organizado ou não organizado, para citar alguns exemplos. Um Contato pode ser uma fonte contínua de tais favores. Um Patrono adequado pode fornecê-los rotineiramente.

CAPACIDADES MILITARES

As capacidades militares de uma cidade também refletem sua capacidade de agir coletivamente, mas a ação é voltada para fora, em direção a cidades vizinhas, comunidades rurais ou regiões mais distantes.

RECURSOS MILITARES

A estatística Recursos Militares de uma cidade representa seu orçamento mensal total para forças de combate e os elementos logísticos que as apoiam. O **GURPS Combate em Massa** apresenta definições para elementos de combate, cada um dos quais tem um *custo de manutenção*. A manutenção é fornecida aos elementos de combate pelas tropas de logística, que também têm um custo de manutenção. Isso pode ser tratado como um custo adicional de 50% do custo base para logística terrestre; 100% para logística naval; 200% para logística aérea, orbital ou submersível; ou 500% para logística interplanetária.

*Derrubem logo a ponte, ó Cônsul,
Com toda a pressa e prontidão;*

*Eu, com mais dois ao meu lado,
Enfrentarei a multidão.*

*Naquela trilha tão estreita, Três
homens param mil, talvez.*

*Quem vem comigo nesta luta?
Quem fica firme de uma vez?*

– Thomas Babington
Macaulay, “Horatius”

Para determinar os Recursos Militares, procure a renda mensal com base na Riqueza e no NT da cidade (veja pág. MB517); multiplique isso pela sua População; e multiplique o valor resultante pelo seu Fator de Orçamento Militar (FOM):

$$RM = \text{Renda Mensal} \times \text{População} \times \text{FOM}.$$

O FOM normalmente é baseado em seu NC, como na tabela a seguir, mas o Mestre é livre para atribuir à uma cidade um NC maior ou menor para usar na determinação da mobilização militar.

NC	FOM	NC	FOM
0	–	4	5%
1	0,5%	5	10%
2	1%	6	20%
3	2%	6 (Tempo de Guerra)	50%

Em tempos de guerra, o FOM efetivo de uma cidade normalmente aumenta em um nível nesta tabela. Um FOM alto pode prejudicar a economia de uma cidade (veja *O Combate Prolongado*, pág. 12).

Uma vez que o Mestre determine a estatística Recursos Militares, ele pode usar esse valor para decidir quais elementos de combate a cidade pode prontamente convocar em seu auxílio. Veja o **GURPS Combate em Massa** para custos e opções para vários elementos de combate.

Cidades que não são autogovernadas não mantêm suas próprias forças militares. Uma colônia, município ou cidade livre geralmente tem NC1 e FOM de 0,5%; isso representa as capacidades de combate de sua força policial local. Uma cidade subjugada tem NC0 e nenhuma força militar. Cidades em qualquer dessas situações especiais podem ter elementos de combate atribuídos a elas pelo governo imperial, nacional ou planetário ao qual respondem; estes devem ser mencionados nas *Observações* (veja pág. 10).

Multidão Armada

As capacidades militares de uma cidade não se limitam às suas forças armadas organizadas. Durante um cerco, toda a população pode defender a cidade; durante uma rebelião ou revolução, eles podem derrubar uma ocupação estrangeira ou seu próprio governo. Em algumas sociedades, eles servem rotineiramente como milícia para manter a ordem.

Para estimar as capacidades militares deste tipo de força (em termos de **GURPS Combate em Massa**), divida a população total por 50. O resultado é o número de elementos de combate que a população pode formar quando totalmente mobilizada. Trate as unidades como Infantaria Média em NT1–4, Atiradores em NT5, ou Fuzileiros em NT6–12. A qualidade das tropas será Média (para cidadãos que realizam trabalho físico pesado ou treinam regularmente) ou Inferior caso contrário. A qualidade do equipamento será Básica (se os cidadãos estiverem armados) ou Ruim (se tiverem apenas armas improvisadas).

Tais forças são comparáveis a uma Leva: não custam nada para manter durante os primeiros dois meses. Também não custa nada criá-las; como Mercenários, elas se organizam sozinhas. Após dois meses de serviço, precisam ser pagas — afinal, a maioria delas tem famílias para sustentar. Se não forem pagas e pararem de servir, não podem simplesmente voltar para casa, porque já estão em casa; mas podem deixar de comparecer, se voltar contra seus governantes ou líderes, ou se render a uma força sitiante.

BÔNUS DE DEFESA

Um ataque a uma cidade (em vez de às suas forças em campo aberto) é um cerco. As forças da cidade recebem um Bônus de Defesa (BD), conforme discutido em **GURPS Combate em Massa** (pág. 39). As cidades podem ter fortificações improvisadas (como trincheiras cavadas às pressas, sacos de areia ou pilhas de móveis e veículos abandonados) ou ser permanentemente fortificadas. Características geográficas podem aumentar o bônus de defesa para fortificações improvisadas ou permanentes.

Selecione o Bônus de Defesa mais relevante da primeira tabela abaixo. Em seguida, inclua um ou mais modificadores da segunda tabela em seguida para obter o BD total.

BD	Características da Cidade
+4	Fortificações improvisadas
+5	Muitas estruturas de pedra ou concreto
+5	Túneis subterrâneos
+6	Totalmente subterrânea
+(NT+4)	Fortificações permanentes, datadas da última modernização
Modificador	Características Geográficas
-1 a -2	Fortificações permanentes em ruínas
+1	Em uma colina ou pequena ilha
+2	Em uma montanha alta

OBSERVAÇÕES

Use as *Observações* para fornecer mais informações sobre qualquer uma das estatísticas padrão da cidade, especialmente se isso afetar o tratamento mecânico da cidade no jogo. Isso inclui, por exemplo:

- A divisão da população em diferentes raças ou diferentes status legais, como livres e escravizados.
- O idioma oficial da cidade, caso não seja o mais falado.
- Quaisquer aspectos incomuns do NT.
- Bônus ao realizar testes de busca para funções especializadas.
- Situações em que o NC é maior ou menor que a nível geral.
- Os Recursos Militares de quaisquer forças designadas à cidade por um governo externo.
- Características específicas da magia da cidade (veja **GURPS Taumatologia: Magias Urbanas** para ideias), incluindo aspectos do mana da cidade, como mana variável, selvagem ou distorcido (veja **GURPS Taumatologia**, págs. 58–60); e quão visível é (veja **GURPS Taumatologia: Magias Urbanas**, pág. 50).
- Os níveis de santidade da cidade (funcionalmente semelhantes ao mana, mas definidos em relação a um deus ou fé específica; veja **GURPS Fantasy**, pág. 101, ou **GURPS Taumatologia**, págs. 68–69).
- Terror devido à beleza ou feiura extraordinária.
- Características incomuns da cidade em si ou da região ao redor.

O Mestre pode adicionar outras informações a seu critério.



CAPÍTULO DOIS

CIDADES COMO CENÁRIOS

Em muitas campanhas, as cidades são apenas uma pequena parte do cenário. Os aventureiros usam algumas delas como bases, de onde partem para lugares mais interessantes. Em outros

casos, encontram cidades como destinos para suas missões ou como paradas ao longo do caminho. Em outras campanhas, a própria cidade é o cenário, a ser explorado detalhadamente.

CIDADES COMO ENCONTROS

Um encontro leva um tempo limitado, curto demais para uma exploração detalhada. A cidade pode ser tratada como se fosse um ponto no mapa — como na piada de Jerry Pournelle sobre escrever ficção científica: “Estava chovendo no Planeta Mongo naquela manhã”. As estatísticas da cidade são tudo o que é necessário para a maioria dos encontros.

PRIMEIRA IMPRESSÃO

Para começar, há a “primeira impressão” que a cidade causa nos visitantes. Como é o terreno e o clima? Quantas pessoas ela tem? Elas vivem dentro de fortificações ou se espalham livremente pela paisagem? Qual é a aparência geral dos edifícios? Tudo isso pode ser percebido na aproximação inicial de uma cidade. A maioria dos jogadores vai querer decidir por conta própria como seus aventureiros reagem, mas o Mestre também deve informá-los se a cidade é atraente ou pouco atraente, transcendentalmente bela ou assustadoramente horrível (nos dois últimos casos, um Verificação de Pânico é necessário). Se o nível de mana da cidade for diferente daquele ao redor, os magos sentirão isso em um teste de Percepção + Aptidão Mágica-3; se estiverem procurando conscientemente a fronteira, o teste é Percepção + Aptidão Mágica.

EXPLORANDO A CIDADE

Em seguida, vem a questão de lidar com as pessoas e organizações da cidade. Isso começa com a busca por estabelecimentos que possam atender às necessidades dos aventureiros. Para isso, faça um teste de busca (veja pág. 5). A existência de placas informativas depende do nível de Alfabetização (pág. 7)

da cidade. A capacidade dos habitantes de responder a perguntas depende do idioma — encontrar alguém que fale uma língua estrangeira também exige um teste de busca, possivelmente com penalidade. Além disso, a Riqueza e o Status dos viajantes podem influenciar a forma como os cidadãos reagem a eles.

Procurar por algo fora da lei local também exige um teste de busca baseado em uma perícia adequada, afetada da mesma forma que procurar um estabelecimento legítimo. O resultado da busca (e do teste) depende da estatística Corrupção (veja pág. 9) da cidade.

Por fim, as ações dos visitantes podem ter consequências! Se tentarem operar mágicas, a quantidade de dano causado por uma falha crítica depende do nível de mana local. Caso sejam feridos em combate, a estatística Higiene (pág. 6) revela a chance de infecção, bem como a qualidade do atendimento médico (que melhora com NT mais alto). Esses fatores também afetam a chance de contrair doenças pelo contato com os cidadãos. Se infringirem a lei, o NC (pág. 9) local determina quantas ações são ilegais e com que severidade serão punidas; a estatística Corrupção (pág. 9) revela se eles têm chance de subornar as autoridades para escapar das acusações.

LUTANDO CONTRA A CIDADE

Um cerco ou outra ação militar contra uma cidade não é tão simples. Os Recursos Militares (pág. 9) e o Bônus de Defesa (pág. 10) da cidade não determinam sozinhos o resultado. Em vez disso, ajudam o Mestre a decidir sobre a natureza das forças da cidade, que podem então ser usadas para travar batalhas no estilo definido no *GURPS Combate em Massa*.

CIDADES COMO AMBIENTES

No outro extremo do espectro, uma campanha pode tratar uma cidade como um ambiente a ser explorado detalhadamente. Isso exige mais informações do que um conjunto de estatísticas da cidade pode fornecer. As estatísticas se tornam a

base para a construção de um cenário de campanha completo. Além das ideias apresentadas em *Cidades como Encontros*, aqui estão algumas outras considerações para projetar um local no qual os PdJs passarão muito tempo.

O tamanho da cidade deve ser proporcional à sua população. Uma cidade dispersa (como a maioria das cidades americanas) normalmente tem entre 1.200 e 2.500 pessoas por quilômetro quadrado; uma cidade densa (como Nova York, a maioria das cidades europeias modernas e muitas cidades muradas antigas) tem entre 2.500 e 12.500; uma cidade hiperdensa (como Hong Kong, Singapura ou cidades futuras possíveis) tem ainda mais. Divida a população total por um valor apropriado de “pessoas por quilômetro quadrado” para obter a área aproximada. Identifique os bairros da cidade e como eles são divididos: por riqueza, ocupação, religião, espécie ou outros fatores.

Determine quais são as principais indústrias da cidade, especialmente aquelas que geram renda por meio do comércio de longa distância. Estas devem conceder bônus em testes de busca. Governo, religião ou turismo também podem ser “exportações”, maneiras de uma cidade obter dinheiro de pessoas que vivem em outros lugares. Quaisquer que sejam as indústrias de uma cidade, decida de que tipo de transporte elas dependem. Um dos tipos comuns de localização urbana é o encontro de dois sistemas de transporte diferentes: um porto onde navios carregam e descarregam cargas, um ponto final navegável rio acima, um vau ou ponte sobre um rio, etc.

Os detalhes do governo da cidade também podem ser fonte de tramas e intrigas. Muitos governos são de tipos mistos ou têm diferentes ramos que podem entrar em conflito entre si. Os detalhes do NC da cidade merecem ser descritos, especialmente se uma parte do seu sistema legal for mais ou menos restritiva do que outras. Veja a pág. 9 para algumas ideias.

As principais organizações da cidade precisam ser identificadas, especialmente aquelas que concedem algum tipo de Hierarquia. Na maioria dos casos, essas organizações possuem algum status político oficial. Contudo, uma organização privada como uma religião, uma associação mercantil, uma guilda ou até mesmo um grupo do crime organizado pode conceder Hierarquia se tiver influência significativa sobre o governo.



Para uma cidade-estado independente, use o **GURPS Combate em Massa** para definir os detalhes das forças militares que ela mantém. Veja *Recursos Militares* (pág. 9) para sugestões sobre como fazer isso, e *O Combate Prolongado* (abaixo) para os efeitos dos gastos prolongados. As forças armadas podem fornecer uma carreira para aventureiros ou aristocratas, ou determinar o destino da cidade em uma guerra.

Um mapa da cidade é um recurso valioso para descrevê-la. Se a campanha se passa em uma cidade real, provavelmente há mapas disponíveis. Para uma cidade fictícia, desenhar um mapa pode ajudar. Não é necessário incluir todos os prédios ou ruas, especialmente para uma cidade grande, mas deve conter pontos de referência importantes, bairros e distritos comerciais, ruas principais, muralhas ou fortificações da cidade e os principais meios de transporte que conectam a cidade com o mundo ao redor, desde pontes e docas até portos espaciais.

Muitas dessas informações também podem ser apresentadas em uma descrição de texto, seja como complemento a um mapa ou quando não for conveniente desenhar um. Detalhes sobre o clima, o terreno ao redor, os pontos de referência e o estilo arquitetônico podem ajudar a transmitir *por que* a cidade é bonita ou feia.

Elaborar tudo isso fornece uma base para descrever as pessoas que vivem na cidade. Algumas delas podem receber planilhas de personagem completas, especialmente se forem PdMs recorrentes em uma campanha. Outras podem receber descrições mais curtas: um Patrono ou um Contato não precisa de uma planilha de personagem, e um Inimigo pode não precisar também. Personagens secundários podem ser descritos apenas com um nome, um local e uma ocupação. No entanto, todas essas pessoas serão mais vividas se tiverem motivações claramente definidas como base para decidir o que dizem e fazem. Também ajuda a definir sua posição social: sua Riqueza, sua Hierarquia em várias organizações, seu Status e se possuem traços sociais mais especializados, como Poderes Legais, Imunidade Legal, um Segredo, Reconhecimento Social ou um Estigma Social.

O Combate Prolongado

Níveis elevados de gasto militar podem prejudicar a economia de uma cidade e sua capacidade de sustentar forças militares. Uma vez por mês, faça um teste contra a perícia Finanças do chefe do governo da cidade ou de seu tesoureiro, com modificadores de -8 para um Fator de Orçamento Militar (FOM, veja pág. 9) de 50%; -4 para FOM de 20%; sem modificador para FOM de 10%; ou +4 para FOM de 5%. Não é necessário fazer o teste para valores menores de FOM. Um fracasso no teste reduz a renda mensal em 10% do valor original. Quando a renda mensal cair para a de um nível inferior de Riqueza, reduza a estatística de Riqueza da cidade e aplique reduções adicionais à renda mensal com base nesse novo nível. Os Recursos Militares caem proporcionalmente à renda mensal. Se uma cidade passar de Pobre para Falida, cada novo fracasso reduzirá sua população em 10%, provocando quedas adicionais nos Recursos Militares. Veja abaixo outras possíveis consequências.

Exemplo: Ferrier, a capital de um baronato em Caithness, tem Riqueza Média; em NT3, a renda mensal de seus cidadãos é de \$700. Sob cerco em uma guerra civil, ela perde \$70 de renda mensal a cada teste de Finanças mal-sucedido. Após cinco fracassos, sua renda mensal cai para \$350; sua riqueza passa a ser Batalhador, e os fracassos seguintes reduzem a renda em \$35 por mês. Após mais seis

fracassos, chega a \$140 por mês, tornando-se Pobre. Depois de mais 10 fracassos, está Falida. Se continuar resistindo, perderá 10% de sua população a cada novo fracasso.

Uma cidade cujo nível de Riqueza diminui devido a gastos militares excessivos (conforme descrito acima) pode sofrer outras consequências. Faça um teste contra a perícia do cidadão sênior responsável para evitar cada um dos efeitos a seguir:

Perícia	Consequência do Fracasso
Administração	-1 para NC
Arquitetura	Aparência diminuiu um nível, mas não abaixo de Feio
Engenharia (Bélica)	-1 para BD, mas não abaixo de -2 de penalidade total
Engenharia (Civil)	-1 para Higiene, mas não abaixo de -2 no total
Política	-3 em testes de Lealdade, cumulativo
Ritual Religioso	A Santidade diminuiu um nível devido aos ritos negligenciados, mas não abaixo da santidade baixa
Taumatologia	Nível de mana reduzido em um nível por esgotamento do mana

CAPÍTULO TRÊS

EXEMPLOS DE CIDADES

É preciso mais do que estatísticas para definir um personagem de **GURPS**; indivíduos totalmente desenvolvidos (como os personagens icônicos nas págs. MB307–323) ainda recebem um texto descritivo. Uma cidade também precisa de ambos. Cada uma das quatro cidades aqui presentes possui estatísticas e uma descrição, incluindo um breve histórico. Cada uma delas é acompanhada por esboços de alguns cidadãos notáveis e sugestões de campanhas.

Atenas é um cenário para aventuras históricas do mundo real, e São Francisco, para aventuras modernas. As outras duas pertencem a cenários de fantasia: Tredroy é uma cidade importante no mundo de Yrth, descrito no **GURPS Cataclismo**, e Portal Pavonis é um centro crescente de comércio interplanetário em um Marte habitado do futuro.

Basta Adicionar Magia

Atenas e São Francisco são descritas aqui como são (ou eram) no mundo real, para uso em aventuras realistas históricas ou atuais, sem elementos de fantasia. Por isso, elas não têm mana, santidade e encantamentos; gêneros realistas não usam esses elementos. Para uma campanha com aspecto de fantasia, o Mestre tem a liberdade de aumentar esses atributos — por exemplo, para mana baixo para uma campanha baseada em magia oculta, ou para mana alto para fantasia mítica

na Atenas antiga ou história alternativa tecnomágica em São Francisco.

O Portal Pavonis também é descrito em termos realistas, mas adicionar poderes místicos criaria um cenário futurista de fantasia urbana. A escolha mais óbvia para incluir magia neste cenário específico é combinar magia de Caminho/Livro (**GURPS Taumatologia**, págs. 121–165) baseada em crenças espíritas (como o Candomblé) com as tradições de artes marciais da Capoeira.

ATENAS

A cidade de Atenas é nomeada em homenagem à deusa Atena. Como deusa da sabedoria, da estratégia militar e das artes manuais, ela é uma patrona adequada para seus cidadãos. Atenas, em 450 a.C., ainda não alcançou suas maiores conquistas culturais, mas está no auge de seu poder como capital de um império marítimo.

O centro de Atenas é a Acrópole, um antigo local defensável em um planalto de 3 hectares, a 150 metros acima do nível do mar. Sua elevação lhe confere um BD +8. Muralhas aproximadamente circulares com cerca de 1,6 km de diâmetro a cercam, englobando quatro colinas mais baixas a oeste da Acrópole. A Ágora, o mercado da cidade, fica a noroeste da Acrópole. Duas

muralhas paralelas cercam uma passagem estreita de 7,2 km de extensão que leva de oeste a sudoeste até o Pireu, o porto marítimo de Atenas; uma terceira muralha se estende 6,4 km a sudoeste até Falero, um porto marítimo mais antigo e menor.

Atenas tem um clima mediterrâneo, com verões quentes e secos e invernos entre amenos e frios. A maior parte da chuva cai de outubro a janeiro; a neve é rara, mas ocasionalmente vista. As temperaturas máximas do verão às vezes ultrapassam 43°C (veja *Calor*, pág. MB429), contribuindo para os grandes incêndios florestais ocasionais.

Atenas possui uma forma incomum de governo chamada “democracia”; em termos de **GURPS**, é o protótipo da democracia ateniense (veja pág. MB509), governada por cidadãos reunidos, com a maioria dos cargos atribuídos por sorteio para mandatos curtos. Subsídios governamentais incentivam a participação, e cidadãos que levam vidas privadas são mal-vistos. Os generais da cidade, como Péricles (pág. 14), não são escolhidos por sorteio, mas sim pelo voto. A cidade liderou a formação da Liga de Delos, uma aliança naval para defender as cidades-estado da Ásia Menor do Império Persa; a parte mais importante de suas forças armadas é uma frota de 200 trirremes, que emprega grande parte da população masculina livre como remadores.

O homem é a medida de todas as coisas, das coisas que são, enquanto são, das coisas que não são, enquanto não são.

– Protágoras

Atenas, 450 a.C.

População: 360.000 (Busca +3)

Ambiente Físico e Mágico

Terreno: Planícies

Aparência: Média (0)

Higiene: 0

Sem Mana (Sem Encantamento)

Cultura e Economia

Idioma: Grego Clássico

Alfabetização: Rudimentar

NT: 2

Riqueza: Confortável (x2)

Status: -2 a 7

Ambiente Político

Governo: Democracia Ateniense, Patriarquia

NC: 3 (Corrupção -1)

Recursos Militares: \$24,3M

Bônus de Defesa: +6

Observações

Neste ponto da história de Atenas, os templos famosos, como o Partenon, ainda não foram construídos (veja *Péricles*, pág. 14). Cerca de 40% da população são cidadãos, 20% são *metecos* (estrangeiros residentes livres) e 40% são escravizados. A economia é impulsionada pelo comércio marítimo (+2 em testes de busca) e produz uma grande quantidade de cerâmica para exportação, principalmente para a Itália Etrusca (+1 em testes de busca). Também é famosa por debates políticos e filosóficos (+2 em testes de busca). Atenas possui NC4 para mobilização militar.

Além de dissuadir as ambições persas, a frota protege o comércio marítimo da pirataria. O comércio é uma importante fonte de riqueza ateniense. Apenas manter a cidade alimentada exige grandes carregamentos de grãos da costa norte do Mar Negro. A indústria de cerâmica do distrito de Cerameico exporta grandes quantidades de cerâmica, principalmente para a Itália. A cidade é próspera, com empregos públicos garantindo emprego até mesmo para a maioria dos homens pobres. Os escravizados frequentemente realizam trabalhos manuais rotineiros.

Uma lei aprovada recentemente limita a cidadania àqueles cujos pais eram ambos atenienses natos. Os metecos são rigorosamente excluídos de cargos e benefícios públicos; ser meteco é considerado um Estigma Social (Cidadão de Segunda Classe). No entanto, devido ao volume de comércio, cerca de um terço da população livre é composta por metecos.

Os cidadãos atenienses têm igualdade perante a lei, incluindo o direito de votar, apresentar casos aos tribunais e de falar em assembleias públicas. Eles não têm liberdade total de expressão; um homem com ideias impopulares pode ser punido com a perda de direitos, exílio ou morte. Mesmo assim, os atenienses adoram um bom debate, seja no tribunal, na Assembleia ou na Ágora. Homens inteligentes e instruídos, chamados *Sofistas*, vieram de toda a Grécia para se estabelecerem como professores de retórica (veja *Protágoras*, pág. 14–15).

Falar bem também é importante para a principal recreação ateniense, o *simpósio*, onde os homens se reúnem para comer, beber vinho e observar mulheres escravizadas tocando flauta ou fazendo acrobacias — mas, acima de tudo, para conversar. As mulheres são excluídas dos simpósios, exceto por algumas *hetairas* que são admiradas tanto por sua inteligência rápida quanto por sua beleza e disponibilidade sexual. Participar de simpósios é considerado parte essencial da educação dos jovens.

Outra parte igualmente importante é o atletismo. Ele promove a boa saúde e acredita-se que prepara os jovens para o serviço militar, que é dever de todo cidadão. Além disso, homens fisicamente aptos e bem coordenados são considerados mais atraentes. O atletismo também é uma válvula de escape para o espírito de competição que permeia a vida grega. Embora relativamente poucos atenienses compareçam aos jogos quadrienais em Olímpia, que são a base do calendário grego, a cidade tem suas próprias competições. Os Jogos Panatenaicos, realizados a cada quatro anos, incluem competições de atletismo, música e poesia, além de um concurso de beleza para jovens. As Dionísias Urbanas, realizada anualmente, são um concurso de peças trágicas. Os debates sofisticados, um tipo de competição menos formal, oferecem aos sofistas uma maneira de exibir suas habilidades argumentativas e atrair alunos.

PESSOAS NOTÁVEIS

Embora Atenas seja conhecida por seus dramaturgos, artistas visuais, comerciantes e construtores navais, seus filósofos e generais são sua verdadeira reivindicação à fama. Alguns deles se tornarão nomes conhecidos nos milênios por vir.

Céfalo

Natural de Siracusa e com cerca de 35 anos, Céfalo veio para Atenas há alguns anos a convite de Péricles (abaixo). Ele é dono de uma fábrica de armas que emprega quase 100 escravizados, principalmente na fabricação de escudos.

Como um homem rico, ele tem Status 3, e Estigma Social (Cidadão de Segunda Classe) como meteco. Ele é considerado justo e honrado por aqueles que o conhecem — Reputação +2 (Atenienses; 7 ou menos). Como Contato, ele pode fornecer Administração-18, Assuntos Atuais (Negócios)-18 ou Finanças-18; ele é completamente confiável.

Péricles

Aos 45 anos, Péricles é o principal político de Atenas, ocupando o cargo de *estratego* (general). A lei sobre cidadania aprovada em 451 a.C. (veja acima) foi criação sua. Ele agora está desenvolvendo planos para usar o tesouro da Liga de Delos para construir templos na Acrópole, começando com um templo para Atena. Este projeto aumentará a aparência da cidade para Bonita (+3) e dará trabalho a muitos atenienses.

Ele é pessoalmente rico, mas gasta grande parte de sua fortuna em obras públicas e outros benefícios para a cidade. Possui Status 5, baseado em parte em sua Hierarquia Militar 8. É conhecido como o líder da facção democrática — Reputação +2 (pessoas comuns atenienses; O tempo todo) e Reputação -1 (aristocratas atenienses; O tempo todo). Também é respeitado como um estrategista competente - Reputação +1 (Todos; 10 ou menos). Ele pode fazer de Atenas um Patrono do tipo organização de 20 pontos. Como Contato, pode fornecer Política-21, Oratória-18 ou Estratégia-21, e é razoavelmente confiável.

Protágoras

Protágoras, natural de Abdera, estabeleceu-se como professor de retórica e ética há 10 anos, aos 30 anos, tornando-se o primeiro sofista. Ele é amigo íntimo de Péricles (acima), que gosta de discutir casos jurídicos hipotéticos com ele.

Ensinar lhe rende uma boa renda, garantindo-lhe Status 2, mas ele possui um Estigma Social (Cidadão de Segunda Classe) como meteco. Ele é amplamente respeitado por seu conhecimento e habilidades retóricas — Reputação +2 (Gregos Instruídos; O Tempo Todo). No entanto, ele é notório por vencer discussões com truques verbais — Reputação -1 (Atenienses; 10 ou menos). Da mesma forma, algumas pessoas consideram suas visões céticas e agnósticas ímpias — Reputação -2 (Gregos Conservadores; 7 ou menos). Como Contato, ele pode fornecer Filosofia (Sofista)-18 ou Oratória-18; ele é razoavelmente confiável.

CAMPANHAS

Atenas é uma base adequada para uma campanha mercantil ambientada em um veleiro ou em uma pequena galé mercante. Comerciantes astutos podiam visitar portos tão distantes quanto o Mar Negro, o Egito ou a Etrúria, em busca de clientes e fugindo de piratas — ou lutando contra eles. “*Over the Wine-Dark Sea*”, de Harry Turtledove, e suas sequências podem servir de inspiração, embora se passem mais de um século depois.

As guerras atenienses podem oferecer outro motivo para visitar lugares distantes. Nesta época, Atenas está envolvida em

várias lutas militares: o fim da guerra da Liga de Delos contra a Pérsia, quando o rival de Péricles, Címon, retorna do exílio para liderar 200 navios em auxílio às revoltas em Chipre e no Egito; a Segunda Guerra Sagrada em 449–448 a.C., quando Atenas e Esparta lutam pelo controle do Oráculo de Delfos; e a tentativa de reprimir a revolta da Beócia em 446 a.C. Aventureiros ricos poderiam se tornar cavaleiros ou comandantes de navios; os mais pobres poderiam servir como remadores, hoplitas embarcados ou soldados de linha.

Uma campanha ambientada em Atenas poderia ser uma novela, focada em parte em intrigas políticas e em parte nos “estilos de vida dos ricos e famosos”. Atenas é uma cidade pequena o suficiente para que todos os seus cidadãos conheçam seus líderes políticos pessoalmente. A maioria desses líderes, sejam da facção aristocrática ou democrática, são cavaleiros ricos. Eles se sentem igualmente à vontade falando à Assembleia, produzindo uma nova tragédia para a competição anual, competindo em um esporte (e talvez até planejando participar dos Jogos Olímpicos) ou cortejando uma *hetaira* da moda ou um belo jovem. Duas paixões são centrais para o ateniense: o vínculo de amizade e o desejo de sucesso competitivo como prova de mérito pessoal — e esses são o combustível para um grupo funcional de personagens de jogadores.

TREDROY

Tredroy é uma cidade importante na cronologia de Yrth (veja pág. MB529 ou **GURPS Cataclismo**). Yrth foi originalmente habitado por elfos, anões e orcs, mas uma longa série de cataclismos (veja págs. MB533–534) trouxe outras raças de muitas cronologias diferentes, incluindo humanos da Terra. O nome Tredroy significa “três leis” e vem de seu sistema político característico, que une cidades adjacentes dos reinos de al-Haz, al-Wazif e Cardiel sob um único conselho municipal.

Tredroy circunda o ponto de encontro do Rio da Pedra Azul (que flui de oeste para leste) e do menor Rio Lorian (que o une pelo sul). Cada dois setores da cidade, Norte (em al-Wazif), Leste (em Cardiel) e Oeste (em al-Haz), são ligados por um par de pontes. No ponto de encontro dos rios fica a Ilha do Conselho, erguida da água por magia em 1524; nenhuma ponte leva até ela.

Tredroy Setentrional e Tredroy Ocidental possuem estilos arquitetônicos islâmicos. Tredroy Oriental possui muitos edifícios em estilo greco-romano, incluindo a catedral cristã da cidade, a segunda maior em Yrth.

Tredroy tem precipitação moderadamente alta durante o ano todo. As temperaturas são altas no verão e baixas no inverno, mas raramente caem abaixo de zero. Os meses de outono costumam trazer tempestades.

Tredroy Setentrional tem a maior população (88.000), dos quais 44% são cristãos, 24% judeus e 17% muçulmanos. Tredroy Ocidental tem a menor população (55.000), dos quais 55% são muçulmanos e 31% cristãos. Tredroy Oriental (com 57.000) é ligeiramente maior que Tredroy Ocidental e predominantemente cristã (60%). Cada distrito também possui vários grupos religiosos menores e populações residentes de diversas raças não humanas: de um a vários milhares de goblins, orcs e reptilianos, além de grupos menores de outras raças. Elfos evitam a cidade; dos poucos que passam por lá, um ou dois são assassinados anualmente.

A religião exerce forte influência na vida cotidiana; a cidade inteira faz uma pausa durante as cinco orações diárias muçulmanas, e a maioria dos cristãos assiste à missa pela manhã. O trabalho diminui após a oração do meio da tarde, e as pessoas

se reúnem em tavernas ou cafés até o pôr do sol. As ruas se tornam menos seguras à noite, e muitas pessoas preferem sair em pequenos grupos.

A economia da cidade é dominada por guildas, das quais as mais poderosas são a Companhia dos Mercadores, a Guilda dos Mercenários e a Guilda dos Magos. Existem 33 guildas oficialmente reconhecidas, chamadas de *companhias de libré*, assim chamadas por terem o direito legal de usar cores distintas, seja em ocasiões formais ou em todos os momentos. Até o crime é dominado por guildas de ladrões e assassinos, embora não sejam oficialmente reconhecidas! A principal fonte de renda é o comércio, e grande parte do comércio entre os três reinos participantes passa por ela. A Companhia dos Ourives cunha moedas, mas os cambistas convertem quase qualquer moeda estrangeira em moeda local — um monopólio da Companhia dos Mercadores.

As guildas prestam serviços sociais aos membros, e as congregações religiosas ajudam os pobres. Notavelmente, o Hospital Monte Sinai, administrado por judeus, em Tredroy Setentrional, oferece atendimento médico de alto padrão, incluindo, segundo rumores, o serviço de magos cuja fé permite ressurreições mágicas.

O governo da cidade é um sistema duplo. Cada setor tem um governador nomeado por seu reino e a ele leal: o Visconde Guillaume de Laney de Lurnan (de Cardiel) em Tredroy Oriental; o Paxá de Três Rabos de Cavalo, Khalid Abdallah ibn Ali al-Paradin (de al-Haz) em Tredroy Ocidental; e a Emir Safia Amir (de al-Wazif) em Tredroy Setentrional. A Emir substitui seu bisavô, agora com 140 anos (graças à magia que prolonga a vida) e que não deve sobreviver até o fim do ano. Como mulher, a Emir é pouco tolerada por outros líderes políticos, mas é uma maga talentosa e uma política brilhante. Além disso, conta com o apoio do Califa de al-Wazif.

Os assuntos diários da cidade são controlados principalmente por um conselho de 30 membros: 10 eleitos pelo povo a cada três anos, os demais nomeados pelos governadores, líderes religiosos e guildas. O prefeito (veja *Alaric Peterson*, pág. 16) é um dos membros eleitos e espera-se que retome seu mandato na próxima eleição em 2010.

Tredroy, 2010

População: 200.000 (Busca +3)

Ambiente Físico e Mágico

Terreno: Planícies

Aparência: Atraente (+1)

Higiene: 0

Mana Normal (Encantamento Comum)

Cultura e Economia

Idioma: Árabe, Inglês, Latim

Alfabetização: Rudimentar

NT: 3

Riqueza: Confortável (x2)

Status: -2 a 5

Ambiente Político

Governo: Democracia Representativa, Cidade Livre

NC: 3 (Corrupção -1)

Recursos Militares: \$1,4M

Bônus de Defesa: +4

Observações

O árabe é a língua majoritária e oficial em Tredroy Ocidental e Setentrional. O inglês é a língua majoritária em Tredroy Oriental, mas o latim eclesiástico é a língua oficial. A maioria das pessoas também fala o patoá de Tredroy, um crioulo inglês-saxão/árabe.

Cerca de 45% dos habitantes vivem em Tredroy Setentrional; o restante está quase igualmente dividido entre Tredroy Ocidental e Oriental. Cerca de 5% dos habitantes pertencem a raças não humanas, de halflings a repilianos — mas quase nenhum elfo.

A tolerância religiosa da cidade lhe confere santidade normal para o cristianismo, o islamismo e o judaísmo. Sua economia se baseia no comércio fluvial (+2 em testes de busca) e na contratação de mercenários (+2 em testes de busca).

Seus Recursos Militares são comparativamente baixos (NC1 para mobilização). Seus governantes podem recorrer a quaisquer dois reinos vizinhos para se defenderem contra o terceiro (caso necessário). Assim, as forças armadas locais são suficientes para manter a lei e a ordem locais, proteger as rotas comerciais e resistir a um cerco enquanto os diplomatas vencem a guerra. No entanto, em caso de emergência, as forças mercenárias da cidade se voluntariariam para defendê-la, multiplicando seus Recursos Militares por dez.

A Ilha do Conselho abriga o governo civil, muitos advogados, filiais de guildas e a melhor e mais cara hospedaria, a Pousada da Ilha. O Conselho é responsável por impostos, estatutos de guildas, regulamentação comercial, leis municipais em geral e questões políticas da cidade. Os três governadores fornecem defesa militar e aplicam as leis nacionais ou distritais. A aplicação da lei depende em parte da magia — por exemplo, a cobrança de impostos depende de mágicas da verdade — e o Conselho recentemente criou uma unidade especial para lidar com crimes mágicos.

Tredroy é religiosamente tolerante; todas as religiões são legais, embora não necessariamente iguais. É também o lar de outras ideias políticas radicais: abolicionistas que buscam abolir a escravidão, um movimento pela liberdade de expressão e um movimento de independência de Tredroy. O movimento pela liberdade de expressão também oferece ajuda e refúgio às vítimas do cataclismo trazidas da Terra moderna. Uma organização terrorista de al-Haz, os Filhos do Deserto, que busca a restauração do reino de Cardiel ao domínio muçulmano, opera secretamente em Tredroy.

PESSOAS NOTÁVEIS

Muitos tredroyanos viajam para longe de sua cidade, como mercadores ou mercenários, e podem se tornar famosos. Líderes de guilda e suas próprias autoridades políticas e religiosas dominam a cidade.

Alaric Peterson

Aos 58 anos, Peterson é conselheiro municipal há mais de um quarto de século e prefeito há 11 anos. Ele mora na Residência do Prefeito em Tredroy Ocidental, mas passa muitas noites na Ilha do Conselho.

Ele se tornou prefeito como um candidato de compromisso, graças à sua reputação de integridade pessoal — Reputação +3 (Moradores de Tredroy; O Tempo Todo). Isso é merecido, mas não o impediu de construir um pequeno bloco de poder por meio de troca de favores. Sua posição como prefeito lhe confere Hierarquia Administrativa 6 e Status 3. Como Contato, ele pode fornecer Política-18 e é completamente confiável; com seu apoio, o governo da cidade pode atuar como um Patrono de 10 pontos. Ele tem Reputação -1 por defender reformas democráticas e governo popular (Grupos de elite de Tredroy; 7 ou menos).

Arcebispo Vespasio Santorini

Santorini, agora com quase 60 anos, é o líder da Arquidiocese de Tredroy e, portanto, da maior congregação religiosa da cidade. Após mais de uma década no cargo, ele está ascendendo dentro da hierarquia da Igreja e precisa dividir seu tempo entre questões locais e ecumênicas.

O arcebispo possui Hierarquia Religiosa 6 e Status 6. A arquidiocese é um Patrono que vale 10 pontos. Santorini pessoalmente pode fornecer a perícia Jurisprudência (Direito Canônico Cristão)-18 como Contato e é razoavelmente confiável; ele não mente descaradamente, mas pode insinuar coisas que não são verdadeiras.

Shlomo Georges le Perdu

O patriarca do ramo judeu da família le Perdu prosperou sob o sistema de tolerância religiosa da cidade. Sua especialidade comercial são livros raros e arte. Aos 66 anos, ele é mestre da Companhia dos Mercadores há sete anos. Ele também trouxe as guildas de mercadores das cidades vizinhas de Calder e as-Siyassi para a Companhia. Sua posição na guilda dos mercadores lhe confere Hierarquia Comercial 3 e Status 4. Como Contato, ele pode fornecer Comércio-21 ou Connoisseur (Arte)-18 e é razoavelmente confiável. Ele pode influenciar a Casa de Le Perdu ou a Companhia dos Mercadores a atuar como Patrono, valendo respectivamente 10 e 15 pontos. Ele é conhecido por ser fabulosamente rico — Reputação +2 (Cidadãos de Tredroy e cidades próximas; O tempo todo). Ele também tem uma paixão irritante por exibir seu conhecimento superior — Reputação -1 (Tredroyanos Ricos; 10 ou menos).

CAMPANHAS

Uma campanha clássica de aventura em fantasia poderia ser baseada em uma ou ambas as ordens religiosas de cavalaria com casas capitulares em Tredroy Setentrional: os muçulmanos Guerreiros do Remígio e os cristãos Cavaleiros de São Cristóvão. Os ramos tredroyanos de ambas abraçam a tolerância religiosa e mantêm relações amigáveis. Os Cristóvianos admitem mulheres, e cerca de 10% de seus membros são mulheres. Ambas as ordens combinam disciplina marcial com erudição e devoção religiosa. Cada uma se preocupa principalmente em proteger as pessoas de sua própria fé, mas podem trabalhar juntas contra uma ameaça geral — e, nesse caso, qualquer uma das ordens pode se aliar à outra para restringir fanáticos violentos de sua própria religião.

Uma campanha urbana de rua em Tredroy poderia se concentrar na Guilda dos Ladrões — especificamente, em um grupo de ladrões honrados que roubam principalmente dos ricos, às vezes ajudam os pobres e tentam não machucar inocentes. Tal grupo poderia aspirar a reviver as antigas tradições da guilda

como um bando de aventureiros. Eles precisam aumentar sua influência dentro da guilda por meio de roubos bem-sucedidos e alianças com seus mestres, sem comprometer profundamente seus próprios ideais. Isso exigirá anos e muito cuidado. Os atuais mestres da guilda não chegaram lá por serem estúpidos ou fracos, mas aqueles que descobrem suas fraquezas ainda podem manipulá-los.

Uma campanha menos voltada para aventuras poderia girar em torno das elites tredroyanas: nobres hereditários, autoridades eleitas, mestres de guilda e clérigos de alto escalão. Pessoas populares entre a elite da cidade encontrarão suas agendas repletas de bailes, banquetes, recepções, espetáculos, óperas e jantares tranquilos. Nesse contexto, eles podem perseguir objetivos pessoais variados: mais riqueza, fama ou poder; aspirações pessoais ao amor verdadeiro, iluminação religiosa ou conhecimento mágico; ou (para os verdadeiramente nobres) fazer o bem na cidade, financiando instituições de caridade, sendo patronos das artes ou incentivando reformas políticas. Qualquer uma dessas atividades exigirá a habilidade de construir relacionamentos por meio da diplomacia, da política e do trato social — sem mencionar vestir-se bem e saber dançar.

SÃO FRANCISCO

São Francisco foi fundada em 1776 por frades franciscanos espanhóis que a batizaram em homenagem ao fundador de sua ordem, São Francisco de Assis. Sob domínio americano a partir de 1849, rapidamente se tornou uma grande cidade americana.

São Francisco ocupa o extremo norte da Península de São Francisco. Tradicionalmente descrita como “sete por sete milhas”, sua área territorial é, na verdade, de 122 quilômetros quadrados, incomumente compacta para uma cidade americana. Terrenos montanhosos resultam em ruas íngremes. O lado leste da península, voltado para a Baía de São Francisco, era um importante porto até que o transporte de contêineres o tornou tecnologicamente obsoleto.

O clima é mediterrâneo, com verões quentes e secos e invernos chuvosos, porém mais frio do que a maioria desses climas, devido às correntes oceânicas frias. Estas criam as densas neblinas pelas quais a cidade é famosa; o Mestre deve considerar a neblina como tendo algum nível de Obscurecer (Visão) (pág. MB74), chegando a nove níveis em alguns lugares. Neve é praticamente inexistente.

Os limites da cidade também são a divisa do condado; São Francisco tem um governo municipal e distrital unificado, liderado por um prefeito eleito e um conselho de supervisores eleito com poderes legislativos. A política da cidade é solidamente liberal; vota nos democratas nas eleições nacionais e estaduais, e os Verdes, em vez dos Republicanos, são os principais rivais nas eleições locais. O governo municipal oferece alguns serviços sociais de estilo europeu, incluindo assistência médica subsidiada para residentes sem seguro. São Francisco abriga a Suprema Corte do Estado e importantes funções do governo federal, incluindo um Tribunal de Apelações, um Banco da Reserva Federal e a Casa da Moeda dos EUA.

Graças principalmente ao seu setor financeiro, São Francisco possui um alto desempenho econômico, o que lhe confere o nível de Riqueza Confortável. Isso também a torna um lugar caro para se viver; famílias da classe trabalhadora e de muitas classes médias se mudaram. Uma parcela excepcionalmente grande da economia é composta por pequenos negócios. Entre eles, muitos dos diversos restaurantes que atendem tanto turistas quanto moradores ricos da cidade. A política do governo municipal desencoraja ativamente a abertura de grandes redes de lojas na cidade.

A população é diversa; menos de 50% são brancos e quase um terço são asiáticos. Há uma grande população gay e lésbica, que representa 15% dos domicílios de São Francisco. (Os principais eventos anuais na cidade incluem o maior desfile do Ano Novo Chinês fora da China continental e um dos maiores festivais do Orgulho Gay do mundo.) São Francisco é um destino frequente de imigrantes estrangeiros, especialmente da China e da América Latina; 40% da população é estrangeira. Infelizmente, a população pessoas em situação de rua também é grande, e os índices de crimes violentos e contra o patrimônio são altos.

As empresas de São Francisco enfrentam muitos desafios, incluindo aluguéis altos, encargos regulatórios e o aumento do custo do seguro de indenização trabalhista e dos planos de saúde para funcionários.

– Gavin Newsom

A cidade é acessível pelo norte, pela icônica Ponte Golden Gate, e pelo leste, pela Ponte da Baía de São Francisco ou pelo BART (Bay Area Rapid Transit), um dos sistemas ferroviários urbanos mais avançados da América do Norte. Viajantes internacionais chegam ao Aeroporto Internacional de São Francisco, 21 quilômetros ao sul dos limites da cidade, que também conta com um terminal BART.

São Francisco, 2010

População: 809.000 (Busca +3)

Ambiente Físico e Mágico

Terreno: Planícies

Aparência: Média (0)

Higiene: 0

Sem Mana (Sem Encantamento)

Cultura e Economia

Idioma: Inglês

Alfabetização: Materna

NT: 8

Riqueza: Confortável (×2)

Status: -2 a 6

Ambiente Político

Governo: Democracia Representativa, Município

NC: 4 (Corrupção -1)

Recursos Militares: \$21M

Bônus de Defesa: +4

Observações

São Francisco desempenha um papel econômico importante como centro financeiro nacional e internacional (+2 nos testes de busca por instituições financeiras). Também possui um crescente setor de biotecnologia, ancorado pelo segundo campus da Universidade da Califórnia, em São Francisco (+1 nos testes de busca), e seus recursos culturais e recreativos a tornam um importante destino turístico (+2 nos testes de busca por tais atrações). É um importante centro da cultura gay e lésbica americana (+1 nos testes de busca).

O NC elevado reflete tributação, redistribuição e regulamentação econômica e ambiental; em termos de estilo de vida pessoal, São Francisco tem NC2. A cidade não possui forças armadas próprias; os recursos militares efetivos da polícia municipal assumem NC1 para fins de mobilização.

Em São Francisco, o transporte é feito por ruas de superfície, em vez de autoestradas. Dezenas de milhares de pessoas se deslocam de bicicleta e mais de 100.000 usam o transporte público, que inclui metrô, ônibus e os clássicos bondes — uma das atrações turísticas da cidade.

PESSOAS NOTÁVEIS

São Francisco é um importante centro de vida cultural, artes populares e pesquisa científica. Suas pessoas mais influentes, no entanto, são aquelas no mundo dos negócios e do governo.

Chris Anderson

Anderson não mora em São Francisco — ele mora do outro lado da baía, em Berkeley. No entanto, aos 49 anos, é editor-chefe de uma das publicações mais influentes da cidade, a revista *Wired*, que aborda o impacto cultural, econômico e político da tecnologia.

Sua posição lhe confere Status 3. Ele é conhecido como um pensador inovador em tecnologia e modelos de negócios — Reputação +1 (Tecnófilos que falam inglês; 7 ou menos) e Reputação +2 (Gerentes corporativos americanos; 10 ou menos). Ele foi pioneiro em ideias como a distribuição de “cauda longa”. Como Contato, ele pode fornecer Assuntos Atuais (Ciência e Tecnologia)-21 ou Administração-18; ele é completamente confiável. Como Patrono, sua revista vale 10 pontos.

Gavin Newsom

Em seu segundo mandato como prefeito, Newsom tem um futuro político incerto aos 42 anos. Ele é mais conhecido por ordenar ao escrivão municipal que emitisse certidões de casamento para casais do mesmo sexo, o que gerou uma controvérsia nacional — Reputação +2 (Gays e lésbicas americanos; O tempo todo) e Reputação -1 (Conservadores americanos; 10 ou menos). Ele anunciou sua candidatura a governador em abril de 2009, mas desistiu seis meses depois.

Sua riqueza pessoal e sua Hierarquia Administrativa 6 como prefeito de uma grande cidade contribuem para seu Status 5. Como Contato, ele pode fornecer Política-21 e é razoavelmente confiável. A cidade é um Patrono que vale 20 pontos.

Nancy Pelosi

Como presidente da Câmara dos Deputados, Pelosi, aos 70 anos, é uma das mais influentes defensoras do liberalismo na política americana. Seu distrito eleitoral, que inclui a maior parte de São Francisco, é um dos distritos eleitorais democratas mais seguros dos Estados Unidos. Ela assumiu o cargo pela primeira vez em uma eleição suplementar em 1987, mas venceu 11 eleições gerais desde então.

Ela é bem conhecida como uma liberal política — Reputação +2 (Liberais americanos; O tempo todo) e Reputação -2 (Conservadores americanos; O tempo todo). Ela também é reconhecida por sua habilidade em administrar a política do Congresso federal — Reputação +1 (Funcionários do governo americano e cidadãos politicamente informados; O tempo todo). Como Presidente da Câmara, ela tem Hierarquia Administrativa 7, o que contribui para seu Status 6, assim como seu patrimônio pessoal. Como Contato, ela pode fornecer Política-21 e é razoavelmente confiável.

CAMPANHAS

São Francisco é um cenário clássico para histórias de mistérios. Mistérios pesados ou *noir* combinam com suas ruas enevoadas e sua alta taxa de criminalidade; uma versão mais sofisticada poderia focar em corrupção política e crimes de colarinho branco no setor financeiro, ou em aquisições corporativas nas indústrias de internet e biotecnologia. Outra possibilidade seriam os procedimentos policiais, nos moldes de *As Ruas de São Francisco*, mas com métodos investigativos atualizados. Um tratamento mais voltado para a ação policial poderia se inspirar em *Perseguidor Implacável* e suas continuações.

A cidade também é um cenário provável para uma campanha sobre artes marciais, do kung fu tradicional à arte nativa da Califórnia, o Jeet Kune Do. Uma abordagem realista poderia se concentrar em aspirantes a estudantes de diversas origens em uma academia de artes marciais, independentemente de seus objetivos serem a iluminação espiritual ou vencer a próxima competição. Uma série de aventuras mais cinematográfica poderia retratar gângues de rua de Chinatown que consideram as mãos nuas tão eficazes quanto armas de fogo. Uma versão cinematográfica de fantasia poderia se inspirar em *Aventureiros do Bairro Proibido*. Artes marciais de regiões fora da Ásia também poderiam aparecer; veja o **GURPS Artes Marciais** para algumas sugestões de estilos variados.

*Se você está vivo, não
tem como ficar entediado
em San Francisco.*

– William Saroyan

São Francisco tem uma boa atmosfera para uma campanha de horror, especialmente uma com ênfase lovecraftiana em pesquisa e conhecimento secreto. A cidade tem sido um refúgio para místicos e ocultistas, que podem ser atraídos para o horror sobrenatural no estilo de *Our Lady of Darkness*, de Fritz Leiber. Com a atmosfera cosmopolita, os elementos sobrenaturais não precisam vir do ocultismo europeu; eles podem ser vinculados ao Museu de Arte Asiática ou às coleções africanas, nativas americanas ou das ilhas do Pacífico no Museu de Young. Uma campanha de horror com base científica poderia explorar as aplicações menos agradáveis da biotecnologia de ponta.

PORTAL PAVONIS

Em 2195 d.C., o consórcio brasileiro Construção Orbital iniciou a construção de um elevador orbital em Marte. O projeto teve dois resultados positivos: Marte tinha habitantes suficientes, 125 anos após a chegada dos primeiros colonos, para criar uma perspectiva de comércio contínuo; e o projeto foi uma prova de conceito para um elevador orbital planejado para a Terra, com o Equador como terminal terrestre. (A construção começou em 2209 e agora está quase concluída.)

Portal Pavonis é o terminal terrestre marciano para o elevador orbital, no topo do Pavonis Mons, um vulcão extinto de 14 quilômetros de altura localizado no equador marciano na região de Tharsis. O elevador e a cidade estão no pico, meio grau ao norte. A parte habitada do Portal Pavonis ocupa seis habitats em forma de cunha com telhados arqueados que se estendem a partir do elevador, formando um arco ao redor dele; quando mais quatro forem construídos, haverá um círculo completo de 3,8 quilômetros de diâmetro. Cada habitat pode ser isolado dos outros em caso de emergência. Eles circundam uma área central aberta dedicada a usinas de energia e outras utilidades, em cujo centro o elevador está ancorado; uma parede afunilada cônica de 400 metros de altura protege sua seção mais baixa de tempestades de poeira. Dutos levam a áreas glaciais que fornecem água. Um sistema ferroviário subterrâneo desce até o nível do solo dentro da massa do Pavonis Mons.

Todo o local é propriedade e operado pela Construção Orbital, sob licença do Segundo Império do Brasil. Seus departamentos cuidam da maioria das funções governamentais. O Brasil aluga habitações para uma pequena força militar e mantém três magistrados investigadores (veja *Isabel da Rocha*, pág. 20), com poderes para ouvir queixas contra o governo do consórcio ou investigar crimes contra direitos fundamentais. As forças de segurança do consórcio mantêm a ordem pública, levando infratores menores para audiências administrativas que normalmente resultam em multas únicas ou deduções contínuas dos rendimentos do infrator. Cada habitat conta com uma força de segurança pública voluntária, que opera com o incentivo do consórcio.

Em geral, o consórcio governa com mão leve; seus gestores consideram a competição econômica e a inovação benéficas tanto para as pessoas quanto para seus próprios resultados financeiros. As associações de habitat têm direitos e poderes semelhantes aos de uma associação de condomínio, dentro dos limites estabelecidos pelos regulamentos do consórcio e pela legislação imperial brasileira.

A maioria da população é de origem brasileira. Minorias substanciais incluem cidadãos dos estados clientes hispano-americanos do Brasil, do Uruguai e Cuba; funcionários de empresas licenciadas pelas grandes potências asiáticas; e americanos e europeus de origem antiga que desceram pelo elevador em busca de novas oportunidades e as encontraram no Portal Pavonis. Grupos menores representam todas as populações da Terra que podem pagar por viagens interplanetárias. Prevê-se que o fluxo aumente quando o elevador da Terra estiver em operação.

Portal Pavonis, 2240

População: 50.000 (Busca +3)

Ambiente Físico e Mágico

Terreno: Planeta Rochoso, Montanhas, Selado
Aparência: Sem Atrativos (-1) **Higiene:** +1
Sem Mana (Sem Encantamento)

Cultura e Economia

Idioma: Português **Alfabetização:** Materna
NT: 10
Riqueza: Média (×1) **Status:** -2 a 6

Ambiente político

Governo: Tecnocracia, Ciberocracia, Colônia
NC: 2 (Corrupção 0)
Recursos Militares: \$1,4M **Bônus de Defesa:** +6

Observações

Testes de busca para encontrar empresas envolvidas no comércio entre a superfície marciana e sua órbita recebem um bônus de +2. O Portal Pavonis possui NC4 para assuntos que afetam a sobrevivência da cidade no ambiente letal marciano. O Segundo Império do Brasil mantém um batalhão de soldados em trajes de batalha com apoio de veículos leves e artilharia na cidade, com Recursos Militares de \$1 milhão. A cidade não possui forças armadas próprias; os Recursos Militares efetivos da polícia da cidade assumem NC1 para efeitos de mobilização.

Como a organização corporativa da Construção Orbital gerencia o governo da cidade, sua Hierarquia Corporativa é equivalente à Hierarquia Administrativa no Portal Pavonis e se traduz em Status um por um. Outras formas de Status também estão disponíveis.

O elevador em si é a principal indústria. Seu tráfego sustenta o transporte, a armazenagem, outros serviços de manuseio de carga, empreendimentos mercantis e empresas bancárias e de seguros. Hotéis e restaurantes acomodam visitantes de curto prazo. Como um dos principais centros comerciais de Marte, o Portal Pavonis atrai visitantes de outras partes da região de Tharsis, e muitos pequenos negócios estão prontos para entre tê-los, seja por meio de realidades virtuais, entretenimento ao vivo, esportes, bebidas e refeições, ou a companhia de uma *acompanhante licenciada*. Muitos moradores praticam uma variação marciana inovadora da arte marcial afro-brasileira, a Capoeira (veja *Wili*, abaixo, e *GURPS Artes Marciais*, págs. 153–154).

A vida na cidade acontece quase tanto em espaços virtuais quanto em seus corredores físicos. A política do consórcio incentiva a livre discussão sobre questões comunitárias, como gestão de habitats e segurança pública. A transparência reduziu a corrupção ao mínimo, tornando a maioria das decisões administrativas um assunto de registro público. Satélites (lançados do topo do elevador) conectam o Portal Pavonis a outros assentamentos marcianos. A comunicação com a Terra, a Lua e Mercúrio é muito mais lenta, funcionando mais como um “correio” do que como uma “conversa”. Marte desenvolve um crescente senso de ser uma sociedade unificada, e os Portalenses são participantes ativos dessa sociedade.



PESSOAS NOTÁVEIS

Portal Pavonis administra a maior parte do comércio de Marte e está começando a emergir também como um centro de seu setor financeiro. Na cidade, representantes imperiais brasileiros, a administração da Construção Orbital e uma vibrante cultura popular multiétnica moldam eventos importantes.

Isabel da Rocha

Conhecida na Terra como uma crítica feroz da influência das grandes corporações sobre os governos, Isabel inicialmente viu sua nomeação como magistrada investigadora como uma forma de exílio político, mas ela passou a considerar o Portal Pavonis como seu lar.

Aos 71 anos, como magistrada sênior da cidade, ela tem Hierarquia Administrativa 5, mas também Status 6 como a autoridade imperial mais graduada. Sua riqueza pessoal é modesta. Ela é conhecida por sua integridade pessoal e por gostar de uma boa briga — Reputação +3 (Cidadãos de Portal Pavonis; O tempo todo) e Reputação -1 (Gestores corporativos de Portal Pavonis; O

tempo todo). Como Contato, ela pode fornecer Jurisprudência-18 e é completamente confiável. Sua capacidade de invocar os poderes do Segundo Império a torna uma Patrona de 10 pontos.

João Goto

Nomeado para o cargo de gestor municipal há dois anos, aos 36 anos, João mantém o hábito de trabalho árduo que lhe garantiu o cargo. Seus subordinados o consideram um chefe exigente e relutam em se voluntariar para novas tarefas sob sua responsabilidade — Reputação -1 (Governo de Portal Pavonis; O tempo todo).

Sua Hierarquia Corporativa 5 é funcionalmente equivalente à Hierarquia Administrativa 5 e lhe concede Status 5 (veja *Observações*, pág. 19). O governo da cidade pode atuar como um Patrono de 15 pontos para alguém de sua confiança. Pessoalmente, João é um Contato que pode fornecer Administração-18 e é razoavelmente confiável. No entanto, ele colocará suas responsabilidades corporativas em primeiro lugar se houver um conflito real.

Wili

Nascido William Higgins, filho de imigrantes britânicos nascidos em Marte, Wili se distanciou do cristianismo rastafári e, mais tarde, se comprometeu seriamente com o Candomblé,

uma fé espiritualista — Reputação + 1 (Candomblecistas de Portal Pavonis; 10 ou menos). Aos 24 anos, ele também é um dos principais praticantes da escola marciana de capoeira, em evolução, e é famoso por seus movimentos de combate com saltos altos — Reputação + 2 (Comunidade marciana de artes marciais; O tempo todo).

Sua carreira nas artes marciais lhe rendeu Status 1, compensando seu Estigma Social (Cidadão de Segunda Classe) como filho de imigrantes. Como Contato, ele pode fornecer Jogos de Entretenimento (Capoeira)-18, Ritual Religioso-15 ou Manha-12, e é razoavelmente confiável; se ele decepçiona alguém, será por impulsividade e não por malícia.

CAMPANHAS

Uma série de aventuras poderia girar em torno de uma unidade da força de segurança pública. Muitas de suas atividades envolverão riscos ambientais, falhas tecnológicas ou missões de resgate em ambientes externos; apesar de um século de terraformação, Marte ainda é um ambiente letalmente hostil. Uma campanha de curto prazo poderia se concentrar na resposta a um grande desastre.

Cada magistrado investigador conta com uma equipe pessoal de investigadores com diversas perícias especializadas. Uma campanha pode explorar a vida de membros envolvidos com uma dessas forças — seja na equipe de Isabel da Rocha (acima) ou na de um magistrado mais jovem, possivelmente incluindo o próprio magistrado. Os investigadores frequentemente terão que lidar com pessoas e organizações ricas e poderosas, o que exige tato e persistência.

Os jovens do Portal Pavonis têm uma cultura de rua vibrante. Artes marciais brasileiras e de outras origens, música e dança, entretenimento virtual, além da busca por empregos e relacionamentos românticos desempenham papéis importantes nela. Uma campanha poderia acompanhar um grupo de jovens adultos enquanto eles descobrem seu mundo e competem por seu espaço nele.

ÍNDICE

- Acebispo Vespasio Santorini, 16.
Adicionando mágicas para exemplos de cidades, 13.
Aeróstato, ambiente, 6.
Alaric Peterson, 16.
Alfabetização, estatística, 7, 11.
Ambiente, 5-6.
Anderson, Chris, 18.
Aparência, estatística, 6.
Artificiais, ambientes, 5.
Atenas, 13-15.
Bônus de Defesa, 10, 11.
Campanhas, sugestões, 15, 17-20.
Capacidades militares, 9-10, 12.
Cenários, usando cidades como, 11-12.
Cidade de fantasia, exemplo, 15-17.
Cidade de ficção científica, exemplo, 19-20.
Cidade histórica, exemplo, 13-15.
Cidade livre (tipo de sociedade), 8.
Cidade moderna, exemplo, 17-19.
Cidades de exemplo, 13-20.
Cidades, como encontros, 11; *como ambientes*, 11-12; *exemplos*, 13-20; *estatísticas para*, 4-10.
Cidades-estado, 7-9, 12.
Coberto, ambiente, 5.
Combate prolongado, 12.
Combatendo, efeitos prolongados, 12.
Corrupção, estatística, 9, 11.
Cultura, 7.
Céfalo, 14.
Economia, 7-8.
Encontros com cidades, 11-12.
Entidades políticas, 8-9.
Estatísticas, 4-10.
Explorando a cidade, 11.
Falido, Riqueza, 7, 12.
Fator de Orçamento Militar (FOM), 9.
Flutuante, ambiente, 6.
Físico, ambiente, 5-6.
GURPS, 4, 7, 13, 14; **Módulo Básico**, 5; **Fantasy**, 3, 6, 8, 10; **Cataclismo**, 3, 15; **Taumatologia**, 6, 10, 12, 13; **Taumatologia: Magia Urbana**, 6, 10; **Artes Marciais**, 18, 20; **Via-gem Espacial**, 3, 5, 8; **Combate em Massa**, 9-12.
Gavin Newsom, 18.
Governo, descrição, 8-9, 12.
Higiene, estatística, 6, 8, 11.
Idioma, estatística, 7.
Isabel da Rocha, 20.
Joao Goto, 20.
Lhasa, 4.
Lutando contra a cidade, 11; *veja tam-bém* Recursos Militares.
Modificador de busca, 5.
Multidão armada, 10.
Município (tipo de sociedade), 9.
Mágico, ambiente, 6, 13.
Nancy Pelosi, 18.
Não terrestres, ambientes, 6.
Nível de Controle (NC), 9, 11, 12.
Nível de encantamento, 6.
Nível de mana, 6.
Nível tecnológico, 7.
Orbital, ambiente, 6.
Personagens notáveis, 14-18, 20.
Político, ambiente, 8-9.
População, tamanho da cidade, 12; *em defesa da cidade*, 10; estatística, 4-5.
Portal Pavonis, 19-20.
Primeira impressão, 11.
Protágoras, 14-15.
Péricles, 14.
Recursos Militares, estatística, 9, 11, 12.
Relações com outras entidades políti-cas, 8-9.
Riqueza e status em baixo nível tecno-lógico, 8.
Riqueza, estatística, 7, 8.
Selado, ambiente, 5.
Shlomo Georges le Perdu, 16.
Situações políticas especiais, 8.
Status, estatística, 7.
Subterrâneo, ambiente, 5.
São Francisco, 17-19.
Tamanho da cidade, 12.
Terreno, estatística, 5-6.
Tipos de sociedades, 8-9.
Tipos de terreno, 5.
Tredroy, 15-17.
Wili, 20.